

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Penelitian Berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Edukasi Batik Bekasi Untuk Anak Sekolah Dasar”

Perancangan dalam jurnal yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Edukasi Batik Bekasi Untuk Anak Sekolah Dasar” yang disusun oleh Fatur Rahman, dan Taufiq Wahab (2020) dari *Telkom University* [8]. Pada penelitian tersebut akan membahas yaitu berisikan mengenai media edukasi sejak dini perlu digunakan sebagai bentuk edukasi produk guna menjaga keberlangsungan batik sekaligus menumbuhkan jaringan dan meningkatkan nilai jual produk Batik Bekasi. Mendidik anak-anak sekolah di Kota Bekasi tentang batik tradisional sejak dini dapat membantu mereka mengembangkan rasa tanggung jawab dan kebanggaan nasional terhadap batik yang terkenal di kota mereka.

Dalam penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif, melalui pengumpulan data tersebut dimulai dengan pengambilan sampel sumber menggunakan teknik gabungan. Hasil yang didapat dari penelitian tersebut adalah mampu menghasilkan bahwa penggunaan isi dan tampilan buku di buat semenarik mungkin untuk menarik minat baca anak-anak supaya tidak bosan. Penggunaan bahasa dalam isian buku dibuat lebih santai dan menyenangkan agar anak mudah untuk menyerap segala informasi yang tertera. Oleh karena itu, dikatakan bahwa dalam tumbuh kembang anak memerlukan media interaktif.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian buku ilustrasi *puzzle* ebeg yaitu untuk memberikan edukasi mengenai salah satu budaya lokalnya, sebagai upaya dalam menjaga identitas daerah lokalnya. Pengambilan data dari penelitian tersebut diawali dengan observasi, wawancara, dan melalui studi literatur. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu terletak pada target market. Pada penelitian tersebut fokus untuk anak usia 9-12 tahun, sementara penelitian ini akan fokus untuk anak usia 8-10 tahun. Selain itu, terdapat hasil akhir dari penelitian tersebut

yaitu menghasilkan sebuah buku interaktif yang didalamnya terdapat beberapa permainan, seperti teka-teki, menemukan objek yang berbeda, dan lain sebagai. Sementara pada buku ilustrasi ebeg hanya menghasilkan satu jenis permainan, yaitu *puzzle*.

2.1.2 Penelitian Berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Busana Adat Pengantin Sulawesi Selatan Untuk Anak Usia Dini”

Perancangan dalam jurnal yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Busana Adat Pengantin Sulawesi Selatan Untuk Anak Usia Dini” yang disusun oleh Riska Amelia, Aswar, Muhammad Saleh Husain (2019) dari Universitas Negeri Makassar [9]. Dalam latar belakangnya, bahwa memasukkan media pembelajaran ke dalam proses belajar mengajar dapat menginspirasi dan memotivasi siswa untuk belajar, serta memberikan dampak psikologis yang positif bagi mereka. penelitian tersebut merancang sebuah permainan edukatif yang digunakan untuk memikat daya tarik anak-anak dan memberikan banyak informasi yang mudah diterima anak mengenai salah satu pakaian adat Sulawesi Selatan dan menjadi ikon dari provinsi tersebut yakni Baju Bodo.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan menganalisis data melalui serangkaian kegiatan wawancara langsung, observasi lapangan, analisa audiens, analisis tipografi, serta kerangka berpikir yang dipergunakan. Hasil dari penelitian yang disampaikan langsung oleh penulis kali ini adalah mampu menciptakan buku *puzzle* yang dapat membantu pengedukasian anak-anak mengenai baju adat Sulawesi Selatan, dalam hal ini tentu membantu mengembangkan kemampuan motorik anak di usia *golden age* mereka. Kemudian, Dihasilkannya media pembelajaran pengenalan busana adat pengantin dalam bentuk buku yang dikemas secara optimal dengan kegunaannya mampu membuat anak-anak belajar sambil bermain agar menambah minat para murid dalam mengenal busana adat pengantin Sulawesi Selatan.

Persamaan dari penelitian ini adalah yaitu mengemas salah satu budaya di Indonesia melalui media buku *puzzle* untuk memberikan informasi mengenai makna dari budaya tersebut. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu, penelitian

tersebut fokus terhadap budaya benda yaitu, baju adat. Sementara buku ilustrasi *puzzle* fokus terhadap budaya non-benda, yaitu ebeg. Selain itu, terdapat juga perbedaan lainnya yaitu pada target audiens dikhususkan untuk pendidik atau guru karena media tersebut dijadikan media pembelajaran untuk anak usia dini. Sementara, pada buku ilustrasi *puzzle* ebeg dapat digunakan untuk kalangan non-pendidik maupun pendidik, karena buku tersebut dijadikan sebagai media edukasi dan pelestarian budaya.

2.1.3 Penelitian Berjudul “Perancangan Buku Pakaian Adat Madura Untuk Anak Usia 9-12 Tahun Melalui Media Ilustrasi”

Jurnal yang berjudul “Perancangan Buku Pakaian Adat Madura Untuk Anak Usia 9-12 Tahun Melalui Media Ilustrasi” yang disusun oleh Pratiwi Setiyo Trimawarni dan Ida Siti Herawati dari Universitas Negeri Malang. Dalam perancangannya tersebut bertujuan untuk pengenalan baju Madura untuk anak usia 9 sampai 12 tahun [10]. Buku bergambar yang memenuhi tujuan utama akan menjadi keluaran dari perancangan ini. Karena anak-anak berusia antara 9 dan 12 tahun masih berkembang secara kognitif dan mulai terlibat dengan benda-benda di lingkungannya, mereka dapat belajar berpikir secara fleksibel dan menerapkan wawasan budaya ke lingkungannya. Pada latar belakangnya, penelitian ini dilakukan karena sebelumnya dalam menggali informasi mengenai pakaian adat Madura yang masih cenderung tidak akurat sedangkan pakaian ini merupakan salah satu pakaian adat budaya yang menjadi kekayaan Indonesia. Sehingga, dalam perancangannya tersebut untuk menghasilkan media berupa buku ilustrasi yang mampu memberi wawasan kepada anak-anak usia 9-12 tahun mengenai pakaian adat Madura yang menjadi salah satu bentuk keragaman budaya yang ada di Indonesia.

Metode perancangan tersebut dilakukan metode kualitatif dengan mengambil langkah survei melalui wawancara langsung ditambah melakukan dokumentasi pada setiap narasumber selain itu untuk mendukung penelitian ini penulis juga menambahkan beberapa media literasi sebagai alat untuk mendukung penelitian dari hasil survey wawancara.

Hasil dari perencanaan yang dilakukan oleh penulis adalah terciptanya sebuah buku dengan bentuk ilustrasi semenarik mungkin untuk menyita perhatian setiap anak-anak hingga memunculkan minatnya untuk membaca. Bahasa yang digunakan dalam media buku ilustrasi ini juga dibuat sesederhanamungkin agar anak-anak mudah mencerna setiap informasi yang disampaikan. Dalam perancangan ini rencananya akan digunakan 4 jenis model pakaian adat Madura yang terdiri dari pria dan wanita dengan penambahan arti dari setiap pakaian tersebut. Melalui buku ilustrasi ini diharapkan anak-anak mampu dalam melestarikan setiap pakaian adat Madura. Terakhir, dapat mengedukasi anak-anak tentang pakaian adat Madura dan modelnya untuk membangkitkan minat mereka membaca dan melihat visualisasi dalam buku bergambar ini dan media pendampingnya.

Persamaan dari penelitian ini yaitu dilakukan sebuah studi literatur dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan lain sebagainya. Selain itu, hasil data juga diperoleh melalui wawancara. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu, penelitian tersebut memuat mengenai pakaian adat Madura, mulai dari busana hingga aksesorid yang digunakan, sedangkan dalam penelitian ini memuat mengenai makna ebeg yang lebih mengarah pada karakter penari dan makna kesenian itu sendiri bagi masyarakat Banyumas. Selain itu, pada penelitian tersebut juga melakukan *prototype* terlebih dahulu sebelum dilakukannya pencetakan dari hasil final.

2.2 Referensi Karya

2.2.1 Lactogrow Aktif *Puzzle and Book Set*

Lactogrow Aktif *Puzzle & Book Set* adalah sebuah buku *puzzle* berjenis *jigsaw* dengan penggunaan *material* karton. Pada buku tersebut berisikan pengenalan hewan dan ciri-ciri untuk anak. Pada karya dalam 2 halaman tersebut terisi *puzzle* secara menyeluruh.



Gambar 2. 1 Lactogrow Aktif *Puzzle & Book Set*
(Sumber: *Lactogrow Aktif Puzzle & Book Set on Behance*)

Acuan atau referensi yang akan digunakan dalam perancangan buku ilustrasi *puzzle* Ebeg adalah sebuah buku yang akan dilengkapi dengan sebuah permainan, yaitu *puzzle* untuk membantu mengembangkan daya pikir anak dan mengevaluasi mengenai apa yang dilihat.

Adapun perbedaan yang terdapat dalam rancangan buku ilustrasi *puzzle* Ebeg dengan rancangan tersebut yaitu rancangan tersebut berisikan *puzzle* secara menyeluruh di kedua sisi halaman pada bukunya. Sementara pada buku ilustrasi *puzzle* Ebeg hanya akan berada di satu sisi halamannya, dan satu sisinya akan berisikan sebuah narasi atau cerita.

2.2.2 *Counting with Barefoot Critters*

Buku tersebut merupakan rancangan dari Teagan White yang dipublish oleh Tundra Books pada tahun 2016. Buku tersebut berisikan pembelajaran mengenai angka dan kegiatan sederhana untuk anak, seperti membantu teman, berenang dengan diilustrasikan oleh berbagai macam hewan-hewan.

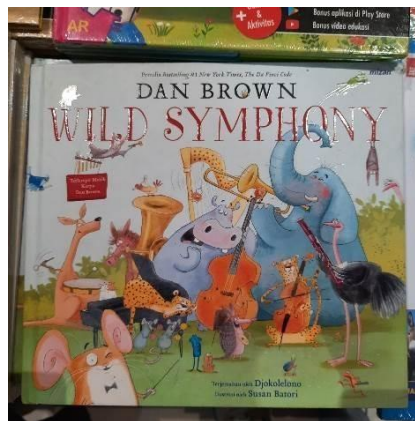


Gambar 2. 2 *Counting with Barefoot Critters*
(Sumber: <https://www.tinymothstudios.com/counting-with-barefoot-critters>)

Acuan atau referensi yang akan diterapkan pada buku ilustrasi *puzzle* Ebeg yaitu terletak pada unsur dekoratif dan tulisan-tulisan yang sederhana mengenai penjelasan suatu objek pada bukunya dengan bahasa yang mudah dimengerti.

2.2.3 Dan Brown “*Wild Symphony*”

Buku bergambar dengan terlampir karya musik milik Dan Brown dengan nuansa cerah dan menyenangkan diilustrasikan oleh Susan Batori. Visual yang disajikan dengan gaya ilustrasi anak-anak atau *children illustration* dengan menggunakan warna dan tekstur seperti krayon, serta penggunaan *outline* di sekeliling objek.



Gambar 2. 3 Buku Cerita "*Wild Symphony*"
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Acuan atau referensi yang akan diterapkan dari buku tersebut adalah penggunaan gaya ilustrasi dengan penggunaan *brush* seperti krayon yang sesuai dengan anak, serta pemilihan warna yang cerah juga akan diterapkan pada objek-objek di *puzzle* Banyumasan. Serta tipografi yang memperhatikan *readability* dan *legability*.

Adapun perbedaan dari buku dan *puzzle* Banyumasan, yaitu terletak pada objek yang digambarkan, jika rancangan tersebut menggunakan hewan sebagai objek utama, sementara *puzzle* Banyumasan menggunakan beberapa objek budaya benda Banyumas.

2.3 Dasar Teori

2.3.1 Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang diciptakan untuk menjelaskan secara

visual pesan atau tujuan yang ingin disampaikan. Ilustrasi desain adalah subjek itu sendiri dengan cerita atau plot. Tujuan ilustrasi adalah untuk menjelaskan atau memberikan gambaran tentang tokoh dalam cerita. Ilustrasi tidak hanya untuk mendukung cerita, tetapi juga untuk mengisi kekosongan. Ilustrasi memiliki fungsi, diantar lain yaitu, untuk mengkomunikasikan cerita, memberikan bayangan karakter, menerangkan konsep, dan lain sebagainya [11].

Menurut Koendara, ilustrasi dapat dikatakan sebagai ‘hiasan’ suatu peristiwa. Sehingga dalam hal ini ilustrasi yang dihasilkan memiliki kesan dan nilai yang estetik, dimana ketika melihat peristiwa tersebut yang dihasilkan dalam ilustrasi memiliki kesan yang indah ketika dipandang. Sementara menurut Andrya, ilustrasi dapat menjadi media imajinasi untuk anak yaitu media untuk menuangkan dan mengekspresikan karakter yang unik dan bersifat naratif [6].

Menurut Stewig, ilustrasi untuk anak-anak dapat dilengkapi dengan warna-warna pada gambar. Ilustrasi sering dijumpai di berbagai media, mulai dari buku hingga permainan. Tanpa adanya ilustrasi anak-anak mudah bosan, hal ini karena anak *sensitif* terhadap gambar. Oleh karena itu, ilustrasi untuk anak-anak di media merupakan aspek penting [12]. Adapun jenis ilustrasi yang sering dijumpai untuk anak, salah satunya yaitu ilustrasi kartun. Ilustrasi kartun adalah ilustrasi dengan pola dan bentuk lucu serta memiliki ciri khas tertentu yang dibuat dengan ide dan tujuan yang jelas [13].

Dalam buku cerita anak, ilustrasi dan tulisan merupakan satu kesatuan yang melengkapi isinya. Ilustrasi memegang peranan penting bagi anak-anak karena mereka peka terhadap gambar. Dalam temuan Salisbury dan Styles dengan menunjukkan bagaimana anak menanggapi cerita bergambar, yaitu anak mengamati interaksi antara kata dan gambar, menganalisis makna warna, mengamati dan berpikir, serta menerima tantangan dalam buku [14].

Ilustrasi dibagi dalam beberapa jenis berdasarkan tampilannya, diantaranya yaitu [15]:

a. Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi Naturalis adalah sebuah gambar yang memiliki rupa dan warna yang sama seperti sesuai dengan kenyataan (realis) yang ada di

sekitar atau alam tanpa ada pengurangan ataupun penambahan bentuk lainnya.

b. Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif adalah gambar yang ditujukan untuk menghiasi suatu bentuk atau elemen yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan.

c. Gambar Kartun

Gambar kartun adalah jenis gambar yang memiliki rupa yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu dari gambarnya. Umumnya gambar kartun dapat ditemukan pada majalah anak, komik, ataupun cerita bergambar.

d. Gambar Karikatur

Gambar karikatur adalah gambar yang memiliki penyimpangan pada bentuk proporsi tubuh.

e. Cerita bergambar

Cerita bergambar adalah sebuah gambar yang terdapat teks. Pada cerita bergambar teknik menggambar yang dibuat berdasarkan sudut pandang penggambaran yang menarik.

f. Ilustrasi khayalan

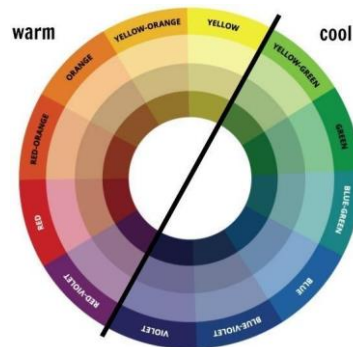
Ilustrasi khayalan adalah sebuah hasil olah daya cipta yang diambil secara imajinatif (khayal).

2.3.2 Warna

Warna adalah salah satu bagian elemen yang menarik perhatian untuk menggambarkan suatu gambar, simbol, dan lain sebagainya. Warna itu sendiri muncul karena adanya cahaya yang mengenai benda tersebut, yang kemudian memantulkan cahaya yang ditangkap oleh retina mata sehingga menyebabkan munculnya warna. Warna tidak dapat dilihat tanpa cahaya. Cahaya didefinisikan sebagai kumpulan panjang gelombang elektromagnetik yang berasal dari sumber energi.

Warna diklasifikasikan dalam dua sifat utama yaitu warna panas dan warna dingin. Warna hangat terdiri dari merah, jingga, coklat, dan kuning. Warna-warna hangat memiliki sifat aktif, merangsang, dan agresif. Sementara warna dingin

adalah warna yang memberikan kesan sejuk. Warna dingin terdiri dari biru, hijau, dan ungu. Warna dingin biasanya bersifat tenang dan aman [16].



Gambar 2. 4 Karakteristik Warna
(Sumber: www.malcolmdeweyfineart.com)

Anak-anak memiliki ketertarikan terhadap warna-warna cerah, seperti kuning, merah, biru, atau pun warna-warna pelangi (mejikuhibiniu). Hal ini pula yang menyebabkan anak lebih suka memilih suatu objek yang memiliki warna cerah [17]. Oleh karena itu, anak-anak akan memilih suatu objek yang memiliki warna cerah daripada warna yang terlihat gelap, karena anak-anak *sensitive* akan warna yang membuatnya tertarik.

2.3.3 Tipografi

Tipografi berasal dari kata Yunani yaitu “*typos*” dan “*graphe*”. Secara harfiah tipografi adalah “bentuk tulisan”. Tipografi merupakan hal yang menjadi bagian dalam kehidupan manusia masa kini. Dalam tipografi memunculkan sebuah seni tentang penataan huruf yang dibuat dengan kreatif. Tipografi tidak hanya sekedar untuk mempelajari *skill* mengenai penataan huruf, namun dalam tipografi kita juga dapat memahami keilmuan mengenai sejarah, hingga ragam seni dalam dunia huruf. Pada prinsipnya, tipografi juga berkembang dari waktu ke waktu. Sehingga, jenis-jenis huruf baru sering kita temui sesuai dengan momentum sejarah dan pergerakan gaya desain [18].

Tipografi terus berkembang dalam mengoptimalkan fungsi yang baik dari segi estetika atau kemudahan ketika dibaca, maka dari hal itu, terdapat *legability* dan *readability* dalam tipografi. Tipografi juga didesain untuk menyampaikan pembelajaran [19]. Oleh karena itu, saat memilih tipografi untuk anak, pemilihan

desain tipografi yang sederhana, bersahabat, dan tidak tajam menjadi pertimbangan. Jenis huruf *Sans Serif* yang memiliki tampilan sederhana dapat menjadi fungsi legibilitas yang cocok untuk anak, karena bentuknya yang tidak rumit.

2.3.4 Permainan

Permainan merupakan salah satu kegiatan sosial yang lebih sering dilakukan pada masa awal anak-anak. Hetherington dan Parke menyebutkan permainan adalah “Aktivitas nonserious dan mandiri yang dilakukan untuk kepuasan belaka yang dibawanya”. Dari kutipan tersebut memiliki maksud bahwa permainan bagi anak-anak adalah kegiatan menyenangkan yang hanya untuk memperoleh prosesnya, bukan untuk mendapatkan hasil atau capaian dari kegiatan tersebut [5].

Adapun elemen dasar yang membentuk sebuah permainan menurut Jesse Schell, diantaranya yaitu [20]:

1. *Story*, yaitu urutan peristiwa yang ada di dalam sebuah permainan. Umumnya pada permainan terdapat sebuah cerita untuk mendukung permainan itu sendiri.
2. *Aesthetics*, yaitu bagaimana tampilan dari permainan itu sendiri. Estetika merupakan aspek penting dalam sebuah permainan, karena berhubungan langsung dengan pemainnya. Oleh sebab itu, perlu diperhatikan sebuah estetika dalam permainan.
3. *Technology*, yaitu komponen fisik yang terdapat dalam sebuah permainan. Teknologi pada definisi ini tidak merujuk pada teknologi tinggi, namun adalah *material* yang digunakan dalam permainan yang membuat permainan dapat berjalan. Contohnya adalah pada *puzzle* dapat berupa karton, akrilik, magnet, dan lain sebagainya.
4. *Mechanics*, yaitu prosedur atau peraturan dalam sebuah *permainan*. Umumnya dalam permainan terdapat prosedur yang dapat dilakukan dan tidak boleh dilakukan oleh pemain. Dalam mekanik terdapat beberapa elemen, diantaranya yaitu:
 - a. Ruang merupakan berbagai tempat yang terdapat dalam sebuah permainan. Ruang dalam mekanik permainan hanya fokus pada konstruksi ruang permainan, tanpa memperhatikan aspek visual dan

estetika.

- b. Aksi adalah tindakan yang dapat dilakukan oleh pemain
- c. Aturan merupakan mekanika atau ketentuan yang sudah ditetapkan dalam sebuah permainan.
- d. *Skill* adalah keterampilan yang dapat melatih pemainnya. Keterampilan dalam permainan dibagi menjadi 3, yaitu: keterampilan fisik, keterampilan mental, dan keterampilan sosial.

2.3.5 Permainan Edukatif

Permainan dan anak menjadi hal yang saling melekat. Banyak sekalijenis-jenis permainan untuk anak usia dini. Menurut Parten jenis-jenis permainan anak usia dini terdapat berbagai kategori, yaitu; permainan *unoccupied*, permainan *solitary*, permainan *onlooker*, permainan *parallel*, permainan *associative*, dan permainan *cooperative* [5]. Permainan selain sebagai sesuatu untuk mendapatkan kesenangan semata-mata, permainan juga memiliki peran penting sebagai sarana belajar anak. Menurut Nina Veronica permainan edukatif adalah jenis permainan yang diciptakan untuk memberikan pengalaman belajar dan manfaat kepada pemainnya, salah satunya adalah anak-anak [21]. Contoh permainan edukatif adalah *puzzle* atau bongkar pasang yang mampu membantu meningkatkan aspek kognitif anak [21]. *Puzzle* juga merupakan salah satu kategori permainan *parallel*, karena pada saat bermain anak-anak bermain dengan alat yang sama, dan tidak terjadi kontak dengan pemain yang lainnya atau tukar menukar alat permainan.

a. *Puzzle*

Puzzle adalah jenis permainan dengan potongan tipis yang dapat memiliki sebanyak 4-6 buah dan dapat dibuat dari kayu, kardus, busa, karet, triplek, atau bahan lain yang dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif mereka. Terdapat beberapa manfaat bermain *puzzle*, diantaranya adalah; melatih motorik halus anak, membantu melatih kognitif anak, dan kemandirian anak [22].

Puzzle terdapat berbagai macam jenis, salah satunya adalah *puzzle* jigsaw. *Puzzle* jigsaw adalah permainan *puzzle* berupa kepingan-kepingan gambar yang

terpisah. *Puzzle* jigsaw adalah salah satu media yang sering dijumpai sebagai media pembelajaran anak usia dini. Permainan ini dimainkan dengan menempatkan potongan demi potongan untuk membentuk gambar yang tepat [23].

Dalam penerapannya tentu kepingan *puzzle* jigsaw tersebut juga menyesuaikan pada usianya. Anak 3-4 tahun memiliki kepingan yang lebih sedikit dan lebih besar dibanding dengan anak usia 5-6 tahun. Biasanya *puzzle* yang dipasarkan dan diperuntukan anak usia 3-4 tahun adalah yang memiliki kepingan 2x2 atau 3x3 [24].

2.3.6 Ebeg Sebagai Kebudayaan Banyumas

Budaya yang dimiliki Banyumas sangat beragam, contohnya adalah Ebeg. Ebeg adalah salah satu kesenian kuda lumping di Banyumas yang para penarinya menggunakan kuda-kudaan yang terbuat dari anyaman bambu. Pada saat pertunjukan para pemainnya umumnya dapat kemasukan roh (kesurupan) dengan berbagai tingkah [2]. Sehingga masyarakat banyak mengaitkan hal ini dengan kemagisan. Ketika penari mengalami kesurupan dan tidak sadar melakukan atraksi seperti memakan pecahan beling, mengelupas serabut kelapa dengan gigi, dan lain-lain, hal tersebut sebenarnya merupakan simbol dari kekuatan Satria. Selain itu, terdapat juga simbol ksatria yang digambarkan dengan menunggangi jaran kepang, dimana hal tersebut menggambarkan kegagahan seorang ksatria. Dalam pertunjukan Ebeg, terdapat juga atraksi lainnya seperti *barongan*, *pentul*, dan *cepet*. Adapun pesan yang disampaikan dalam kesenian Ebeg, yaitu sebagai pengingat untuk selalu melakukan perbuatan baik dan mengingat pada Sang Pencipta.

2.3.7 Pelestarian Budaya

Budaya menurut Santrock adalah perilaku atau kepercayaan suatu kelompok tertentu yang diturunkan dari generasi ke generasi [4]. Sebagai salah satu upaya untuk mempertahankan budaya daerah tertentu dibutuhkan generasi selanjutnya sebagai pewaris dalam upaya mempertahankan identitas suatu daerah serta menanamkan nilai-nilai kecintaan terhadap budaya setempat.

Pelestarian budaya lokal merupakan salah satu upaya untuk menjaga atau merawat dalam kurun waktu yang lama, serta menanamkan nilai-nilai seni budaya maupun tradisional dengan adanya pengembangan yang dapat menyesuaikan kondisi yang selalu berkembang. Adapun definisi pelestarian itu sendiri yaitu kegiatan yang dilakukan secara terus menerus, terarah, dan terpadu untuk mewujudkan suatu tujuan tertentu yang mencerminkan adanya sesuatu tersebut yang bersifat abadi, dinamis, luwes, dan selektif [25].